

LAPORAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

sebagai Salah Satu Prasyarat untuk Mendapatkan

Gelar Sarjana Pendidikan Matematika



oleh:

DITA REZA ALFIANA

NIM: 201510060311072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul:

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENGETAHUI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Oleh:

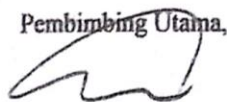
DITA REZA ALFIANA

NIM: 201510060311072

**Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji, dan disetujui
pada tanggal 09 Mei 2019**

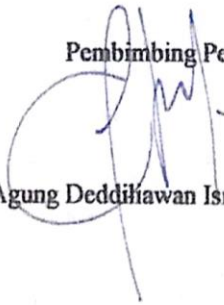
Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Drs. Marhan Taufik, M.Si

Pembimbing Pendamping,



Agung Deddiawan Ismail, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Aparogram Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan Diterima Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Matematika
Pada Tanggal: 17 Mei 2019

Mengesahkan:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang



Dr. Pendojati Wahyono, M.Kes

Dewan Penguji

1. Drs. Marhan Taufik, M.Si
2. Agung Deddiliawan Ismail, M.Pd
3. Rizal Dian Azmi, M.Sc
4. Arif Hidayatul Khusna, M.Pd

Tanda Tangan

1.
2.
3.
4.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Reza Alfiana

Tempat Lahir : Blitar, 22 Juni 1997

NIM : 201510060311072

Fak/Prodi : FKIP/ Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika *Creative Problem Solving* untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" adalah hasil karya saya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya ilmiah orang lain dalam bentuk apapun, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya.
2. Apabila ternyata dalam naskah ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses secara hukum, serta skripsi dan gelar akademik dibatalkan.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non-eksklusif.

Malang, 13 Mei 2019

Yang menyatakan,



Dita Reza Alfiana

NIM: 201510060311072

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya yang telah menuntun dalam penyelesaian penulisan proposal skripsi “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving Berbantuan Media Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Tak lupa sholawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga syafa’atnya selalu mengiringi kita. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata I di Universitas Muhammadiyah Malang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi pendidikan Matematika. Penulis menyadari dalam penulisan proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua, ayah Iswanto dan ibu Lina Alfiani yang selalu memberi dukungan serta do’a yang tidak pernah terputus.
2. Mega Vera Fitriani, kakak yang selalu memberi motivasi, serta do’a.
3. Bapak Drs. Marhan Taufik, M.Si selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan bimbingan, dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.
4. Bapak Agung Deddiliawan Ismail M.Pd selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan bimbingan, dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan pendidikan matematika 2015 kelas B “Matkombest” yang selalu memberi dukungan, waktu, dan do’anya.

Penulis menyadari dalam penyusunan dan penulisan proposal skripsi ini, masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dan dibenahi. Maka penulis sampaikan maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan dan kesalahan yang penulis lakukan. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulisan selanjutnya dan penelitian lainnya.

Malang, 13 Mei 2019

Penulis,
Dita Reza Alfiana

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HASIL CEK PLAGIASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO.....	ix
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PENDAHULUAN.....	1
KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	5
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	6
C. Media Interaktif Microsoft Powerpoint.....	8
D. Berpikir Kreatif Siswa.....	8
1. Pengertian Berpikir Kreatif Siswa	8
2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif	9
3. Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah	10

METODE PENELITIAN.....	11
A. Rancangan Penelitian.....	11
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	12
C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....	12
D. Teknik Analisis Data.....	16
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
A. Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Interaktif.....	19
B. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	27
SIMPULAN DAN SARAN.....	32
DAFTAR RUJUKAN.....	34
LAMPIRAN.....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tahapan model Creative Problem Solving (CPS).....	5
Tabel 2: Indikator Berpikir Kreatif dan Pemecahan masalah.....	9
Tabel 3: Teknik, Data, dan Subjek Data.....	11
Tabel 4: Aspek Kreatif dalam Langkah CPS.....	12
Tabel 5: Aspek berpikir kreatif di Instrumen Penilaian.....	14
Tabel 6: Kriteria Analisis Data.....	15
Tabel 7: Kategori Penilaian Kevalidan Perangkat.....	16
Tabel 8: Kategori Penilaian Kepraktisan Perangkat.....	16
Tabel 9: Kategori Respon Siswa.....	16
Tabel 10: Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	17
Tabel 11: Aktivitas Guru dalam Pembelajaran.....	22
Tabel 12: Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.....	23
Tabel 13: Hasil Angket Respon Siswa.....	24
Tabel 14: Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	25
Tabel 15: Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Soal Nomor 1.....	27
Tabel 16: Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Soal Nomor 3.....	29
Tabel 17: Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa I.....	26
Gambar 2 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa II.....	27
Gambar 3 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa III.....	28
Gambar 4 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa IV.....	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	37
Lampiran 2	Lembar Kerja Siswa.....	51
Lampiran 3	Lembar Tes Hasil Belajar.....	59
Lampiran 4	Kunci Jawaban LKS.....	61
Lampiran 5	Rubrik Penilaian Soal Tes.....	66
Lampiran 6	Indikator Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	68
Lampiran 7	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	70
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	73
Lampiran 9	Lembar Angket Respon Siswa.....	76
Lampiran 10	Hasil Angket Respon Siswa.....	78
Lampiran 11	Hasil Belajar Siswa.....	79
Lampiran 12	Storyboard Media Pembelajaran Powerpoint.....	80
Lampiran 13	Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	85
Lampiran 14	Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	86
Lampiran 15	Dokumentasi.....	87

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, M. F., & Wardana, M. D. K. (2017). Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Aksioma*, 6(2), 178–188.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1).
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *MUALLIMUNA*, 1(1), 1–12.
- Daniyati, Meila P. (2014). Implementasi Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan Masalah. Skripsi, Program Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Estu, L. (2014). Konsep Matematika Siswa Melalui Creative Problem Solving Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA Negeri 1 Imogiri, 2(2), 183-190.
- Indriana, V., Arsyad, N., & Mulbar, U. (2015). Penerapan Pendekatan Pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPA-1 SMAN 22 Makasar. *Jurnal Daya Matematis*, 3(1), 51–62.
- Maftukhin, M., Dwijanto, & Veronica, R. B. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan CD Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Uness Journal of Mathematics Education*, 3(1).
- Mahardika, I.K., Maryani, Selly C.C.M. (2012). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Disertai LKS Kartun Fisika pada Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(2) : 231-237.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133–135.
- Nurfiyanto, Arif. 2010. Penerapan Pendekatan Creative Problem Solving (CPS) dengan menggunakan Lembar Kerja untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil

Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Bangun Ruang Sisi Datar.
Jurnal UMS

Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Scholaria*, 5(2), 131–149.

Prameswari, N., & Khabibah, S. (2016). Profil Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ), 384-357.

Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(2), 145–157.

Saefudin, A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah*, 4(1), 37–48.

Sulistyowati, Y., & Sugiman. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan Creative Problem Solving. *Pythagoras*, 9(2), 219–232.

Suprpto. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Indonesia Digital Journal of Mathematics and Education*, 2(3), 154-164.

Suprpti, E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe STAD dengan Media Powerpoint Ispring pada Materi Jajargenjang, Layang-layang, dan Trapesium di Kelas VII SMP. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 1(1), 57–68.

Syamsu, S. A., Yunus, M., & Masri, M. (2016). Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 1 Bulukumba (Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Jurnal Chemica*, 17(2), 63–74.

Rosalina Rawa, N., & Sutawidjaja, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Learning Cycle-7E Pada Materi Trigonometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1042–1055.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Telp. (0341) 464318 Psw. 123 Malang

Lembar Hasil Deteksi Persentase Similarity (Kesamaan)

Karya Ilmiah Mahasiswa

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Lembar Hasil Deteksi Plagiasi ini menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Dita Reza Alfiana

NIM : 201510060311072

telah melalui cek kesamaan Karya Ilmiah (Skripsi) Mahasiswa dengan hasil sebagai berikut:

Bagian Skripsi	Persentase Kesamaan
Pendahuluan	5
Kajian Pustaka	11
Metode Penelitian	13
Hasil dan Pembahasan	3
Kesimpulan dan Saran	5

Dengan ini disimpulkan bahwa hasil deteksi plagiasi telah memenuhi syarat ketentuan yang diatur pada Peraturan Rektor No. 2 Tahun 2017.

